

Description des PnJs lié de près ou de loin au Morndinsamman, l'ensemble des divinités du panthéon nain.

Comprendre les nains, c'est comprendre leur panthéon car chaque dieu incarne les qualités et les traits caractéristiques de la race naine. A la tête du panthéon, règne le **Grand Dieu Morandin**. Après avoir créé le monde, il l'aurait posé sur une colonne de mithril. C'est Morandin qui a forgé les pères des nains dans le fer et le mithril. Il leur a donné un part du feu vital qui brûle dans sa forge. Morandin est l'artisan suprême: ses outils, ses armes, son armure ne sont que des extensions de son être. Les nains lui rendent hommage lorsqu'ils excellent dans leur métier d'artisan. Ils ont coutume d'invoquer son nom juste avant d'entreprendre une opération particulièrement délicate, comme la trempe du métal.

Morandin a pour épouse **Berronar**, une femme nain majestueuse, revêtue d'un cote de mailles, déesse du Foyer. Sa voix est douce et son coeur généreux. Elle fait parfois don d'une de ses tresses de barbe à une communauté naine particulièrement démunie: la stresse coupée se change en or pur tandis que la barbe repousse rapidement. Les guerriers révèrent **Clangedin Barbe d'Argent**, le Père des Batailles. Ce dieu ne recule jamais. Il se bat en chantant, une hache dans chaque main. Il exècre la couardise et respecte le courage et l'adresse même chez ses adversaires. Lorsqu'un liquide rouge suinte d'une veine récemment découverte, les nains disent que "la terre saigne" et y voient un signe envoyé par le dieu de la guerre. A ses côtés se tient souvent **Gorm Gulthyn**, le Seigneur au Masque de Bronze. Patron des défenseurs nains, Gorm est un guerrier qui assure la sécurité des communautés naines et défend ces royaumes de leurs ennemis.

Fière dans la bataille, se dresse aussi **Haela Brillehache**, la Dame des Rixes. Car là où un nain se tient droit devant le corps de son monstrueux ennemi, le coeur en joie, Haela Brillehache le soutient. Après la bataille, c'est vers **Sharindlar**, la déesse naine du soin et de la pitié que montent les prières. Cette déesse atypique représente ce que les nains cachent aux autres races: quand ils quittent leur humeur taciturne pour une danse du soir ou quand le plus endurci des guerriers accepte les voeux de mariage de sa bien aimée. Elle est aussi la seule divinité du panthéon à entretenir des relations avec **Laduguer**, le Père des nains gris. C'est **Dumathoin**, le Gardien des Secrets sous la Montagne, qui place les veines de métaux précieux dans le monde et il punit ceux qui exploitent la terre sans la respecter. Il manifeste son déplaisir par des grondements et des tremblements de terre. La barbe et les cheveux de Dumathoin sont en pierre grise et il manie un pic de guerre fait de magma solidifié. **Dugmaren Brilletoge**, l'Explorateur Errant incarne le génie inventif de la race naine. Fils de Morandin possède une part de sa puissance créatrice

avec l'étincelle de fantaisie qui permet les grandes découvertes. Ce dieu encourage ses fidèles à voyager afin de découvrir et d'apprendre de nouvelles techniques d'artisanat.

De fait, ce dieu est très lié à *Marthammor Duin*, le Pisteur; Protecteur des errants, patron des nains qui explorent les profondeurs de la terre comme de ceux qui vont en surface. **Vergadaïn le Rusé** est un autre dieu voyageur. Il protège les marchands, mais aussi les voleurs pourvu qu'ils respectent deux principes: ne jamais dépouiller d'autres nains et éviter la violence autant que faire se peut. La parole de Vergadaïn n'est pas fiable et il lui arrive de mentir à ses propres disciples. Il n'est cependant pas particulièrement mauvais. **Abbathor, la Wyrme de l'Avarice**, en revanche, est totalement dépourvu de scrupules. Les autres dieux nains ne font que le tolérer. Son apparence est celle d'un nain gros et gras au regard faux. Il cherche en permanence à s'enrichir de façon malhonnête. "Abbathor l'a pris" disent les nains en parlant des trésors perdus. On dit que les nains qui meurent en commettant un vol deviennent des morts-vivants au service du dieu de l'avarice. Deux divinités mineures sont aussi présentes dans le panthéon nain: **Sharindlar**, la Danseuse Scintillante et **Thard Harr**, le Seigneur de la Jungle. De tous les dieux nains cités dans cet article, c'est logiquement Morandin qui exerce sur son peuple la plus grande influence. Morandin n'a pas coutume de dévoiler ses plans et lorsque les nains firent leur apparition, l'évènement causa une grande surprise parmi les autres divinités. C'est tout à fait dans la manière d'agir de Morandin, qui est un dieu secret et solitaire, à l'image de son peuple.